

А. А. СУХОВ

г. Екатеринбург, Уральский федеральный университет

ЭТИЧЕСКОЕ ИЗМЕРЕНИЕ СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Статья посвящена исследованию этической составляющей современных компьютерных игр. В тексте рассматриваются вопросы игровой аддикции, проблема влияния насилия на поведение людей, трансформация этического дискурса в виртуальных мирах компьютерных игр, с учетом их жанровой дифференциации (RPG, стратегии, симуляторы, шутеры, аркады и др.).

Компьютерные игры, этика, виртуальные миры, виртуальная реальность, игровая аддикция, игровые жанры, RPG, стратегии, шутеры, симуляторы

A.A. SUHOV

THE ETHICAL DIMENSION OF MODERN COMPUTER GAMES

The article investigates the ethical component of modern computer games. The text addresses issues of game addiction, the problem of the impact of violence on people's behavior, the transformation of the ethical discourse in virtual worlds of computer games, according to their genre differentiation (RPG, strategy, simulators, shooters, arcade, etc.).

Computer games, ethics, virtual worlds, virtual reality, game addiction, RPG, strategy, simulators, shooters, arcade

Значимой особенностью современной культуры является стремительное развитие новейших информационных технологий, затрагивающих сегодня в силу своей многоплановости и всеохватности практически все сопредельные социальные сферы. Интересным примером развития новейших аудиовизуальных технологий XXI века являются современные компьютерные игры. Если первые компьютерные и видеоигры были (в основном) примитивными развлекательными аркадами, то многие современные компьютерные игры

становятся полноценными виртуальными мирами (типа Total War: Rome II (2013), Sims IV (2014) или Witcher 3: The Wild Hunt (2015), затрагивающими сложные вопросы этического, эстетического, психологического, социального, политического, исторического, гендерного, образовательного характера. Именно поэтому, в методологическом плане для полноценного осмысления всей многоплановости виртуальных миров современных компьютерных игр наиболее релевантным может быть междисциплинарный подход. В данном тексте мне бы хотелось подробнее рассмотреть одну из сторон этого междисциплинарного исследования – этическое измерение современных компьютерных игр. И, хотя, на первый взгляд этот аспект компьютерных игр кажется наиболее репрезентированным в массовом сознании и политическом дискурсе (в т. ч. и в России, где постоянно идут разговоры о проблеме игровой аддикции, «игромании», о запрете некоторых компьютерных игр в жанре «шутер», в действительности, в современных социально-гуманитарных науках, и особенно в отечественных, этические проблемы современных компьютерных игр практически не были предметом детального философского анализа. Можно предположить, что в значительной степени это связано с фактическим редуцированием этической проблематики и всего многообразия современных компьютерных игр к вышеуказанным вопросам и некоторым «проблемным» жанрам, а также недостаточным исследованием или игнорированием эстетического, инновационно-образовательного, киберспортивного и др. ресурсов современных компьютерных игр.

В методологическом плане можно выявить *два основных проблемных аспекта* в исследовании этической стороны компьютерных игр: назовем их условно «внешний» и «внутренний». Первый, «внешний» аспект или проблемное поле – то, в котором этические вопросы исследуются как внешние по отношению к объекту нашего исследования – компьютерным играм. Сюда можно отнести вышеозначенные проблемы игровой *аддикции*, а также, в целом, вопросы связанные с влиянием компьютерных игр на социальное поведение людей. Как правило, в общественном сознании и в средствах массовой

информации этот аспект несет негативные коннотации и связан либо с проблемой игровой зависимости, либо с влиянием виртуального насилия в компьютерных играх на человеческое поведение.

Что касается проблемы игровой зависимости (как вида компьютерной зависимости в целом), то дискуссионный характер имеет уже и сам термин «игровая аддикция». Дело в том, что в силу недостаточной разработанности и представленности в научном дискурсе проблемы этических аспектов компьютерных игр, научной литературе (в первую очередь, психолого-аналитического характера), термин «игровая аддикция» употребляется, как правило, прежде всего, в отношении азартных игр, чем игр компьютерных (при том, что существуют еще и компьютерные азартные игры). Поэтому сразу отметим, что ниже речь будет идти именно о компьютерной игровой аддикции.

В силу своих характерных особенностей (повышенная притягательность, властность игровой виртуальной реальности, нежелание или неспособность прекратить игровой сеанс, явное «раздражение при вынужденном отвлечении, пренебрежение собственным здоровьем, гигиеной и сном в пользу проведения большего количества времени за компьютером; ощущение эмоционального подъема во время компьютерной игры» [11], полное погружение в виртуальный мир) в массовом сознании и аналитической литературе игровая аддикция связывается с таким понятием как «игромания», которое по степени подразумеваемых негативных добавочных смыслов находится близко к понятию «наркомания». Примечательно, что ряд авторов утверждают, что игровая зависимость не только проявляется быстрее чем «традиционные» зависимости вроде алкоголизма и табакокурения, но и может быть даже более тяжёлой в психоэмоциональном отношении (известны случаи психофизического истощения и даже смерти [15] после многосуточного сеанса в MMORPG (массовые многопользовательские ролевые игры), а британский терапевт Стив Поуп прямо приравнивает даже небольшой игровой сеанс с «принятием дорожки кокаина» [6].

Если обратиться к *религиозной* этике, то можно заметить, что большинство традиционных конфессий также относится к компьютерной игровой аддикции достаточно настороженно. Русская Православная Церковь, по большей части, считает компьютерные игры вредным времяпрепровождением. Патриарх Алексей II говорил, что «компьютерные игры пропагандируют культ насилия, убеждают нас, что человеческая жизнь ничего не стоит» [9]. Архиепископ Екатеринбургский и Верхотурский Викентий в 2004 году говорил, что компьютерные игры считаются грехом [13] (например, игра в Heroes of Might & Magic). Подобное отношение к играм в религиозной картине мира связано с тем, что, как подмечает доктор медицинских наук, профессор, врач психиатр, нарколог, психотерапевт и священник Григорий Григорьев, «игрок закапывает свой талант в землю и убегает от Бога» [10], в то время как «вся жизнь должна быть занята полезными и добрыми делами, радостным и активным движением к Царствию Небесному, к любящему Отцу – Богу. А игра – это пассивный уход от движения. И в этом есть уход от Бога. В момент игры мы не занимаемся стяжанием благодати Святого Духа» [10] (а в этом, по утверждению преп. Серафима Саровского состоит цель жизни христианина). Иными словами, дело в том, что компьютерные игры активируют земные «страсти» вместо движения человека к Царствию Небесному. При этом о. Григорий также прямо говорит об «игровой зависимости» с которой необходимо *бороться* как с помощью Церкви, так и с помощью психотерапии. Схожих идей придерживаются некоторые представители современного иудаизма (например, главный ашкеназский раввин Израиля Йона Мецгер), поскольку компьютерные игры «культивируют насилие» [3]. В исламской религиозной этике к компьютерной игровой аддикции и к играм в целом менее однозначное. Например, хатиб (проповедник) и имам шейх Мухаммад Саалих аль-Мунаджид из Саудовской Аравии утверждает, что компьютерные игры «разрешены до тех пор, пока они не отвлекают человека от обязанностей (таких, как своевременная и правильная молитва или исполнение долга по отношению к родителям) и не содержат ничего запретного» [7]. Несмотря на то,

что различия между этими установками в значительной степени объясняются их социокультурной обусловленностью, для нас важно отметить, что в данном случае мы также имеем дело с примером все же «внешнего» по отношению к самим компьютерным играм этического дискурса.

В то же время, если аддикция связана скорее с «внутренним» психоэмоциональным и психофизическим состоянием человека, то второй момент большого «внешнего» аспекта этических вопросов современных компьютерных игр относится уже (и опять же) к активному «внешнему» проявлению, воздействию опосредованного виртуальной зависимостью человека на окружающий мир. Речь идет, в первую очередь, о *влиянии насилия* в виртуальных мирах компьютерных игр *на поведение человека* в социуме. Этот вопрос, безусловно, также требует отдельного исследования, но кратко укажем, что в настоящий момент существуют достаточно *полярные* точки зрения на его оценку. Большинство западных исследователей компьютерной тематики и компьютерных игр указывают на *отсутствие доказанной* связи между просто репрезентируемым или виртуально осуществляемым игроком насилием в компьютерных играх и реальным насилием. Исполнительный директор UKIE (британская ассоциация интерактивных развлечений) Джо Твист утверждает, что «нет научно доказанной связи между играми и насилием или доказательств того, что игровой процесс склоняет людей к насилию» [17]. Опираясь на свои исследования, Твист полагает, что «дети очень четко определяют разницу между насилием в играх и всеми типами насилия, о которых они слышат в новостях». Напротив, Твист говорит о позитивном значении компьютерных игр: «играми наслаждаются с чувством ответственности миллионы людей, и наши исследования показали, что 92% родителей признают позитивное влияние игр [17].

На институциональном уровне связь игр и насилия несколько лет назад оказалась в центре внимания американцев в 2011 году, когда закон штата Калифорния о запрете продажи ряда игр несовершеннолетним геймерам

оказался на рассмотрении Верховного суда США. Верховный суд США счел закон неконституционным и нарушающим свободу слова. В своем решении, судья А. Скалиа пояснил, что «насилие в видеоиграх встречается так же часто, как и в самых популярных детских сказках, и что причинно-следственная связь между играми и ущербом для психики молодежи не доказана» [Цит. по: 10]. Крис Фергюссон, зав. кафедрой психологии и коммуникаций в Техасском международном университете также не верит в то, что жестокие видеоигры провоцируют насилие: «увлечение видеоиграми — не объединяющий фактор среди общей массы убийц. Кто-то из них был геймером, кто-то — нет» [Цит. по: 10]. Государственный Медиа-совет Швеции в своем многостраничном отчете (в котором был проведен обзор 106 научных работ посвященных исследованию отношений компьютерных игр и насилия за период с 2001 по 2011 год) ясно утверждает, что «прямая связь между насильственными играми и развитием агрессии не доказана» [8]. Примечателен забавный комментарий этого отчета сделанный шведским автором Никласом Симтомом, который с детства играл в «Супер Марио»: «и что я теперь буду на людей прыгать в расчете, что они ужмутся и лопнут? Нет, в такое я не верю» [8].

В то же время, в западных компьютерных публикациях встречаются и противоположные точки зрения. Доктор Лора Дэвис, американский детский психиатр, напротив, полагает, что «дисциплина и развитие ребенка во многом зависят от понимания им последствий. Видеоигры, такие как Grand Theft Auto, представляют последствия как вознаграждение. Ты убил проститутку и получил баллы — вот твоя награда» [Цит. по: 12]. Дэвис считает, что «между влиянием сказок и игр на детей существует четкое различие: "Чтение книги не оказывает на них такое же влияние, поскольку в игре насилие визуализировано, и они в нем участвуют, получая за это вознаграждение» [Цит. по: 12]. И хотя однозначных доказательств связи конкретных случаев насилия и компьютерных игр не достаточно, для массового сознания в целом, для многих СМИ и для органов государственной власти эта связь достаточно очевидна и может привести к определённым институциональным результатам. В 2014 г. Депутат

Госдумы РФ Олег Михеев внес законопроект об ограничении продажи продаж компьютерных игр, «содержащих сцены насилия и жестокости» [4] в силу их возможного влияния на психику детей. Хотя Михеев действует не голословно, а приводит конкретные негативные примеры, «Александра Копцева, напавшего на прихожан столичной синагоги якобы под влиянием игры Postal 2, а также большого поклонника игры Manhunt» Дмитрия Виноградова, расстрелявшего коллег по работе» [4], не существует неопровержимых доказательств, что данные игры прямо привели к конкретным противоправным действиям. Поводом для внесения законопроекта стал печально известный инцидент в московской школе 263, где ученик десятого класса застрелил учителя географии и прибывшего на место полицейского. В связи с этим другой государственный деятель, председатель Национального антикоррупционного комитета РФ Кирилл Кабанов говорил, что необходимо запретить «истинный источник насилия — компьютерные игры» [1]: «я лично «за» запрет всех т. н. шутеров (стрелялок)» [1]. Однако, опять же не подтверждено, что стрельба в школе являлась прямым следствием какой-либо компьютерной игры. Даже точно репрезентируемое (вплоть до исторических деталей автоматов, винтовок, пистолетов, револьверов, калибра и видов патронов) в компьютерной игре и виртуально используемое стрелковое оружие (например, в серии игр Operation Flashpoint (2001-2005) или серии S.T.A.L.K.E.R (2007-2009) используется рецепиентами все же в качестве аттракциона и психотерапевтического средства. Анимация же вооружений, например, в специально созданной игре America's Army (2002) хоть и опосредованно связана с насилием, но насилием легитимизированным, поскольку главная цель этой игры — привлечь добровольцев в армию Соединенных Штатов.

В целом, можно предположить, что *негативное* отношение к компьютерным играм связано не столько даже с ограниченным знакомством большинства людей с современными продуктами игровой индустрии и фактическим *редуцированием* всего многообразия современных компьютерных игр лишь к нескольким «проблемным» жанрам (типа упомянутых FPS, которые

несколько уничижительно именуются «стрелялками»), сколько с тем, что массовое сознание воспринимает их не как некие сложные культурные феномены, а достаточно *упрощенно*, исключительно как сферу *развлечения*. В этом компьютерные игры очень схожи в своем развитии с кинематографом, который тоже считался изначально лишь аттракционом, развлечением. Однако, как художники смогли использовать появившиеся новые технические средства кинематографа для создания киноискусства, так и многие компьютерные игры сегодня в полной мере могут быть названы произведениями современного медиа-искусства. Например, легендарная «American McGee's Alice» (2000), где разработчик American McGee не только создает виртуальное развлечение, но (что отражено в названии), предлагает свое *авторское* видение произведения Л. Кэрролла, трансформированного в игру в фантасмагоричную визионерскую реальность; «Deus Ex» (2000) именуемая журналом PC GAMER «визионерским произведением» [14. Р. 63]; нетривиальный демиургический конструктор «Spore» (2008) или потрясающие по красоте пейзажи TES V: Skyrim (2011). В рамках системного междисциплинарного исследования современных компьютерных игр не будем забывать также об их ценнейшем практическом значении и инновационно-образовательном ресурсе (симуляторы работы хирурга, помогающие «отрепетировать» операцию, автомобильные и авиатренажеры использующиеся для обучения пилотов гражданских авиалиний и планирования их действий в нештатных ситуациях, имитаторы работы сложных механизмов, использующихся в промышленности и народном хозяйстве, экономические стратегии, симуляторы управления городом, почтой, зоопарком, круизным лайнером и т. д., использование игрового программного обеспечения в школах, применение детальных исторических игр типа серии Total War (2000-2015) для интерактивного обучения мировой истории и дискуссий по ключевым историческим темам и т. д.).

Итак, если проблема игровой аддикция и влияния насилия на человеческое поведение является относительно «традиционным» дискурсом и относится скорее к «внешним» аспектам этического исследования современных

компьютерных игр, то второй аспект, условно «*внутренний*» непосредственно направлен на объект нашего исследования – современные компьютерные игры и относится уже в большей степени к феноменологии компьютерных игр. В рамках данного проблемного поля мы кратко рассмотрим как этические вопросы ставятся и разрешаются уже *внутри виртуальных миров* современных компьютерных игр. Учитывая сильную гетерогенность компьютерных игр, в методологическом плане может быть уместно исследовать этот вопрос в соответствии с их сложившейся жанровой дифференциацией (и близкими группами жанров).

В наиболее «простых», относительно «аркадных жанрах» (классические и современные аркады, аркадные симуляторы и др.) вопросы этики и морали, как правило, специально не ставятся центр внимания игрового процесса, поскольку главная цель игрока - достаточно быстро выполнить ряд поставленных заданий и перейти на следующий уровень. Если большинство простейших игр подобных жанров относительно «этически нейтральны» (если не считать требование выполнить игровые задания в контексте феномена должного), то, встречаются и совершенно противоположные случаи: например, в некоторых аркадных симуляторах («боевых гонках») вроде классической «Carmageddon» (1997) давались очки за намеренное уничтожение людей-NPC (которые потом, после протестов общественности и запретов игры во многих странах были заменены на зомби с зеленой кровью).

Большинство игр в action-жанрах - FPS (First Person Shooter), TPS (Third Person Shooter), слэшеры, файтинги) также специально не акцентируют сложные этические вопросы (поскольку главная задача игрока – как и в аркадах – выполнить определенную миссию) и легитимизируют интерактивное виртуальное насилие образом конвенционального универсального врага, чаще всего это: нацисты (например, в классической Wolfenstein 3D (1992), всей серии игр Wolfenstein и в большинстве шутеров по Второй мировой войне), а также зомби и монстры. Визуально и аудиально отталкивающий образ последних свидетельствует не только об этической, но и об эстетической *поляризации*

компьютерных персонажей. Однако, многообразие жанров и видов современных компьютерных игр (равно как и видовое разнообразие внутри жанра шутеров) приводит к тому, что качестве объектов виртуального насилия могут выступать не только безобразные монстры и фашисты но и виртуальное гражданское население. Примером может служить скандальная «Call Of Duty Modern Warfare 2» (2009), которая включала в себя миссию в московском аэропорту под характерным названием «No Russians», где игрок мог стрелять по мирному населению (в России сцена в аэропорту была вырезана из официального релиза, а власти потребовали «запрет» [12] игры).

Примечательно, что совсем недавно «в беседе с репортерами BBC представители Красного Креста заявили, что им хотелось бы, чтобы в видеоиграх военной тематики были соблюдены реальные нормы международного права» [16]. Это связано с тем, что ввиду яркой «гиперреальной» [2. С. 25.] (в духе Ж. Бодрийяра) визуальной составляющей современных компьютерных игр, их повышенной чувственной достоверности «стало очень трудно увидеть разницу между реальными кадрами и кадрами видеоигр» [Цит. по: 16], - говорит Франсуа Сенешо, представитель Международного комитета Красного Креста. Он предлагает наказывать геймеров за такие действия, как умышленное убийство мирного населения и пытки врагов, за которые предусмотрены наказания в международном праве. Речь, правда, идет только о виртуальном наказании внутри созданной игровой реальности. При этом, намерения Красного Креста, состоят не в том чтобы «испортить удовольствие от игры» [Цит. по 16] (по типу сообщения «миссия провалена, вы нарушили международный закон и следующие десять лет проведете в тюрьме. Начать миссию заново?» [Цит. по 16]), а в том, чтобы игроки осознавали последствия своих решений и использовали полученный в игре опыт в «реальной» жизни. Но как это будет происходить – непонятно, поскольку, «если наказания за преступления будут заложены в механике игры – убил мирного жителя, значит, провалил миссию – то игрок все равно будет относиться к этим событиям, как к игре. И «зрелище лежащего в грязи

фотореалистичного человека, глаза которого закатились, а руки и ноги судорожно подергиваются» [16] игроком скорее будет восприниматься в эстетическом аспекте в категориях безобразного чем в этическом плане. В итоге, здесь мы видим важный момент – техническое визуальное совершенство современных компьютерных игр обнаруживает прямую связь между этикой и эстетикой.

Проблема морального выбора, в меньшей степени явленная в FPS-играх, в большей степени представлена в более сложном жанре RPG (Role Playing Game – ролевая игра), предполагающем создание игроком своего «персонажа» («аватара»). В играх этого жанра, как правило, создаются все условия для полной идентификации играющего со своим «персонажем» (создание визуальной копии играющего, достоверные видео и звук, интерактивность процесса, предполагающие «вживание» в своего «персонажа»). Соответственно и цель состоит не только в выполнении определённой миссии (как в аркадных играх), но, прежде всего, в полноценном развитии своего персонажа, как в развитии его «внутренних» качеств и способностей (силы, ловкости, интеллекта, красноречия и т.п.), так и в последовательном изучении окружающего виртуального мира, приобретении имущества, вооружения, бытовых приборов, званий и т.д. Ввиду этого в нелинейных виртуальных мирах RPG (например, в легендарных Planescape Torment (1999), Baldur's Gate (1998) или в более современных Fallout 3 (2008), TES V: Skyrim (2011) или Dragon Age 3: Inquisition (2014) игрок сталкивается со множеством неоднозначных ситуаций, предполагающих моральный выбор, как относительно простых (использовать грубую силу или убеждение для достижения цели) так и более сложных (кого из близких соратников взять на миссию, грозящую неминуемой гибелью, а кого оставить на базе; с кем поделиться последней аптечкой; какому из поселений оставить жизненно необходимые ресурсы, зная что выбор приведет к гибели жителей одного из поселков? Позволить погибнуть больному родственнику или сделать его мутантом).

Примечательно также, что во многих нелинейных RPG встроены определенные *моральные регуляторы*, например концепт «кармы» в мире Fallout (сумма плохих и хороших поступков в виде рейтинга, определяющих базовое отношение NPC (Non-Player Character – неиграбельных компьютерных персонажей) к игроку. Правда, несмотря на очевидные коннотации с индийской духовной культурой и социокультурную обусловленность виртуальных миров современных компьютерных игр, эта «карма» направлена не на «следующую» жизнь, но жестко определяет игровую повседневность, и в свою очередь порождает новые моральные дилеммы, например: помогал нищим, защитил родную деревню – значит все встреченные банды будут сразу же нападать, без каких-либо переговоров, а значит шансы на выживание в суровом постапокалиптическом мире (Fallout) резко снизятся. А в играх серии Fable (2004-2015) добрые или злые действия игрока при этом влияют не только на отношение NPC, но и на внешность самого аватара: если у героя с высоким показателем очков в сторону добра постепенно появляется нимб над головой, вокруг него летают бабочки и волосы светлеют, то у злого героя вырастают рога, от ног исходит красный дым, вокруг кружатся мухи и т. п.

В качестве других ограничительных моральных механизмов может быть программно встроенный запрет на проявление агрессии в отношении «несовершеннолетних» NPC (они просто не получают ущерба) или, например, культивируемое милосердие и даже возможность усыновить сироту (Skyrim). В этой связи, интересно, что внутри виртуальных миров многих нелинейных RPG (в силу их многоплановости и интеллектуальности) часто поднимаются темы связанные с религией и религиозной этикой. Но поскольку подавляющее большинство RPG не историчны, а репрезентируют вымышленный фэнтезийный мир (например, серия игр The Elder Scrolls (TES, 1994-2014), серия игр Dragon Age (2009-2014), серия игр Gothic (2001-2011) или фантастический мир будущего (серия игр Mass Effect (2007-2012), религия в них представлена чаще всего разнообразными псевдо-языческими культами (в играх серии TES есть даже целая многостраничная виртуальная книга под

характерным названием «Божества и культа Тамриэля» с подробным описанием этой религиозной системы, действующей в огромном виртуальном мире TES V: Skyrim), реже – аналогами мировых религий (например, псевдокатолицизм в Divinity 2 (2009). Примечательно, что хотя подавляющая масса создаваемых компьютерных игр производится на Западе, игр, репрезентирующих христианское вероучение в чистом виде практически нет. Как правило, превалируют или указанные псевдоязыческие культы или явно антихристианские мотивы (серия игр Diablo (1996-2014) или классический Dungeon Keeper (1997) с говорящим слоганом «зло – это хорошо»). Правда, совсем недавно вышел крайне любопытный гибрид RPG и TBS под названием «Legends of Eisenwald» (2013), где на удивление (что большая редкость) прямо репрезентирована средневековая католическая церковь, священнослужители, а также постоянно упоминаются реальные христианские святые.

В то же время, если в западной культуре можно еще увидеть небольшое количество (и не очень популярных) «христианских» компьютерных (видео) игр (The Bible Game (2005), Bible Adventures (1991), Adam's Venture (2009-2012) др.), само наличие которых можно объяснить характерной в целом для западной христианской культуры установкой на максимальное сближение идеального и материального, духовного и телесного, созерцательного и действенного (а также поправке «филиокве», благодаря которой западный христианин в большой степени сориентирован в своей повседневной жизни на человеческую ипостась трансцендентного Бога), то Православие делает акцент на Святом Духе, и целью верующего становится внутреннее преобразование, которое не может быть пережито в форме наглядных образов. Отсюда в общем-то и указанное в первой части нашей статьи негативное отношение к компьютерным играм. Тем не менее, в современном Православии, активно использующим современные электронные технологии (например, сайт pravmir.ru или pravoslavie.ru) для трансляции христианского вероучения и христианской этики, появляются проекты православных компьютерных игр. Например, в 2009 году один из монахов «предложил Московскому патриархату РПЦ создать

православную RPG-игру» [5], в которой «все действия героя оцениваются с точки зрения христианских заповедей, и соответствующие им поступки поощряются, а не соответствующие – наказываются». При этом, «женские персонажи могут стать сестрами милосердия, монахинями или игуменьями монастырей, мужские – семинаристами, священниками и епископами. Также игрок может принять участие в богослужении, для чего придётся овладеть литургией» [5] и знать церковный устав. По ходу сюжета игрок должен решать задачи в библейские времена — в древнем Иерусалиме, Галилее, в местах проповедей апостолов, а также и на Руси в средневековье» [5].

В жанре исторических и псевдоисторических *стратегий* интересным представляется репрезентация как отдельных элементов религиозной и светской этики, так и целых религиозных учений. Например, если в Civilization IV (2005) «открытие» религий дает лишь определенные бонусы к развитию и лояльности городов (при этом, все исторические религии в этой игре абсолютно равнозначны – что объясняется политкорректности и толерантности), то, например в игре-гибриде RTS (Real-Time Strategy – стратегия в реальном времени) и TBS (Turn-Based Strategy) Medieval 2: Total War (2006) можно увидеть например репрезентацию средневековых политических и культурно-религиозных особенностей католичества (выборы Папы, объявление крестовых походов, проверка инквизиторами персонажей игры на знание вероучения, борьба с ведьмами) и ислама (объявление джихада, строительство мечетей, обращение жителей в ислам и др.). Другой интересный этический момент виртуальных миров современных компьютерных игр связан с использованием морали в качестве формального (изменяющегося в зависимости от хода битвы) *параметра* для обозначения уровня боеготовности войск, боевого духа бойцов в играх RTS.

Большинство же компьютерных игр в жанре симуляторов (например, гоночных симуляторов типа игры rFactor (которую в свое время высоко оценивали чемпионы Формулы-1 Михаэль Шумахер и Кими Райкконен) или F1 2013 (2013) «этически нейтральны», в этом они *парадоксальным образом*

сближаются с аркадами, хотя, аркады и симуляторы находятся в мире компьютерных игр на разных «полюсах». Дело в том, что, как в аркадах, игровой процесс (gameplay) направлен не на решение моральных дилемм, а, прежде всего на выполнение конкретного игрового задания, если в аркадах этот процесс максимально упрощен, то в симуляторах, напротив, максимально приближен к «реальности» или даже «сверхреален». В то же время, в более сложных гибридных симуляторах - например в серии SimCity (многоплановом экономическом симуляторе города) геймеру, играющим роль мэра часто приходится решать сложные задачи вызванные острой нехваткой бюджетных средств и имеющих характер моральной дилеммы. Например: уменьшить ли расходы на полицию, сбалансировать бюджет, но тем самым вызвав неконтролируемый рост уличной преступности? Снести ли кладбище с памятниками на дефицитной земле и построить вместо него торговый центр? Согласиться ли на размещение на территории города ракетного полигона или угольной электростанции, вызвав загрязнение воздуха и земли, но пополнив при этом городской бюджет? Подобные вопросы в играх серии SimCity (1989-2013) игрок-мэр должен решать ежеминутно. В этом смысле важно, что овладение такими сложными играми не только дает игроку полезные навыки в управлении городским хозяйством, инфраструктурой, но и вносит в принимаемые решения моральное измерение. Таким образом, инновационно-образовательный ресурс современных компьютерных игр также оказывается связанным с ресурсом этическим.

Итак, анализируя этическую сторону современных компьютерных игр, в методологическом плане мы выявили два основных проблемных аспекта: «внешний» и «внутренний». Первый, «внешний» аспект или проблемное поле – то, в котором этические вопросы исследуются как внешние по отношению к объекту нашего исследования – компьютерным играм. Сюда мы отнесли, во-первых, проблему компьютерной игровой аддикции, которая традиционно маркируется негативно как в светских этических системах (игровая аддикция как вид наркомании), так и в религиозной этике (компьютерные игры

отвлекают от добродетельной духовной жизни); во-вторых проблему влияния насилия в виртуальных мирах компьютерных игр на поведение человека в социуме (прямая связь между виртуальным насилием и конкретными асоциальными действиями не доказана). В целом, имеющееся в массовом сознании негативное отношение к компьютерным играм связано с фактическим редуцированием всего многообразия компьютерных игр к нескольким «проблемным» жанрам (типа FPS) и игнорированием ценного практического значения, инновационно-образовательного, эстетического ресурса современных компьютерных игр.

Второй, «внутренний» аспект этического исследования в методологическом отношении в большей степени относится к феноменологии компьютерных игр. Здесь с учетом гетерогенности современных компьютерных игр и их жанровой дифференциации этические вопросы актуализируются внутри виртуальных миров современных компьютерных игр. В «простых» аркадных жанрах вопросы этики и морали, специально не ставятся центр внимания игрового процесса. В action-жанрах (FPS, TPS, слэшеры, файтинги) также специально не акцентируются сложные этические вопросы (т.к. главная задача игрока, как и в аркадах – выполнить определенную миссию, поэтому более уместно говорить о категории должного), но уже можно зафиксировать этическую и эстетическую поляризацию компьютерных персонажей (например «зомби»). В более сложном жанре RPG, предполагающем не только создание своего «персонажа» и его внутреннее и внешнее развитие, но и последовательное освоение виртуального мира, игрок постоянно сталкивается со множеством неоднозначных ситуаций, предполагающих моральный выбор. При этом во многих RPG встроен действенные моральные регуляторы: концепт «кармы», жестко детерминирующий геймплэй, запрет на насилие в отношении NPC и др. Несмотря на распространенную репрезентацию религиозной этики (например, христианского милосердия), превалируют этические системы псевдо-языческих культов (например, серия TES) или антихристианские мотивы (Diablo, Dungeon Keeper). Если в жанре псевдоисторических стратегий

элементы религиозной этики представлены достаточно нейтрально и толерантно (серия Civilization), то исторические стратегии репрезентируют характерные исторические и конфессиональные элементы религиозной этики (например, джихад или аутодафе). В RTS и TBS понятие морали используется в качестве фиксированного уровня боеготовности виртуальных войск. Если большинство *симуляторов* этически нейтральны (в чем парадоксально сближаются со своей противоположностью – аркадами), то экономические симуляторы актуализируют этические вопросы (моральные дилеммы) при принятии решений. В итоге, современные компьютерные игры обнаруживают широчайший спектр исследовательских возможностей, которые могут быть актуальны не только в дискурсе этики или эстетики, но и в контексте перспективных междисциплинарных социально-гуманитарных исследований.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1.Александров А. В стрельбе в московской школе обвинили компьютерные игры // Игры@Mail.Ru. URL: http://games.mail.ru/pc/news/2014-02-03/v_strelbe_v_moskovskoj_shkole_obvinili_kompjuternye_igry (дата обращения: 19.05.2014).
- 2.Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. – Тула, 2013. – 204с.
- 3.Главный раввин Израиля выступил против агрессивных компьютерных игр // Интерфакс. URL: <http://www.interfax-religion.ru/arm/?act=news&div=6858> (дата обращения: 05.05.2014).
- 4.Госдума рассмотрит закон об ограничении продажи шутеров // Lenta.ru. 2014/02/04. URL: <http://lenta.ru/news/2014/02/04/games/> (дата обращения: 20.07.2014).
- 5.Даже компьютерные игры могут быть нравственно окрашены. Протоиерей Максим, Дарья Миронова и Роман Поляк о разработке первой православной компьютерной онлайн-игры. URL: <http://lenta.com.ua/441513.html> (дата обращения: 02.04.2014).

- 6.Епишин Р. Два часа игры равны дорожке кокаина // Игромания: журнал. Игровые новости. 25.05.2010. URL: http://www.igromania.ru/news/119205/Dva_chasa_igry_ravny_dorozhke_kokaina.htm (дата обращения: 06.02.2015).
- 7.Ислам для всех. Интернет-портал. URL: http://islam.com.ua/index.php?option=com_content&view=article&redirect_id=1000576 (дата обращения: 10.04.2014).
- 8.Компьютерные игры и агрессия // Радио Швеция. Шведские новости по-русски. URL: <http://sverigesradio.se/sida/artikel.aspx?programid=2103&artikel=4907813> (дата обращения: 19.06.2014).
- 9.Липич О. Алексей П призвал российских педагогов совмещать образование с воспитанием. URL: <http://ria.ru/society/20040421/574130.html> (дата обращения: 04.04.2014).
- 10.Миловидов К. Мозг не рассчитан на компьютерные игры // Нескучный сад. Журнал о православной жизни. URL: <http://www.nsad.ru/articles/mozg-ne-rasschitan-na-kompyuternye-igry> (дата обращения: 22.10.2014).
- 11.Мунтян П. Вид компьютерной аддикции: зависимость от компьютерных игр. URL: <http://www.antiglobalizm.org/internet/gamead.html> (дата обращения: 22.04.2014).
- 12.Синица Н. Так ли вредны нашим детям «стрелялки». URL: <http://www.missus.ru/articles/family/psychology/27-12-2012/strelalka/7850> (дата обращения: 18.05.2014).
- 13.Credo.ru // Лента новостей. 23 января 2004. URL: <http://www.portalcredo.ru/site/?act=news&id=17502&cf> (дата обращения: 20.04.2014)
- 14.PC GAMER. – 2008. – № 10 (73).
- 15.Security lab. Китайской геймерше устроили виртуальные похороны. URL: <http://www.securitylab.ru/news/241863.php> (дата обращения: 17.04.2014).
- 16.Stuart K. Should gamers be accountable for in-game war crimes? // The Guardian. Games Blog. URL: <http://www.theguardian.com/>

technology/gamesblog/2013/oct/03/red-cross-players-accountable-war-crimes
(дата обращения: 23.04.2014).

17.UKIE: связь игр и насилия не доказана. URL: <http://mgnews.ru/read-news/ukie-svyaz-igr-i-nasiliya-na-dokazana-1208081623> (дата обращения: 06.02.2015).

УДК 17.0

АЙХАН БАЙОГЛУ

г. Памуккале, Памуккаленский университет (Турция)

Н. А. ЗАВЬЯЛОВА

г. Екатеринбург, Уральский федеральный университет

ЭТИКА МЕЖДУНАРОДНЫХ ОТНОШЕНИЙ И ФОРМЫ ЕЕ ЭКСПЛИКАЦИИ

Статья посвящена этике международных отношений. На примере российско-турецких отношений авторы анализируют истоки и возможные решения потенциальных конфликтов между странами. Специфика международных отношений заключается в том, что они всегда погружены в исторический контекст и развиваются в условиях многополярного диалога, нередко с участием третьих сторон. Международные отношения рассмотрены в диахроническом и синхроническом аспектах, что позволяет вскрыть этические кризисы прошлого и современности.

Этические кризисы, российско-турецкие отношения, конфликты, диалог

AYHAN BAYOGLU, N. A. ZAVYALOVA

THE ETHICS OF INTERNATIONAL RELATIONS AND THE FORMS OF ITS EXPLICATION

The article is centered around the ethics of international relations. On the example of Russian-Turkish relations the authors discuss foundations and possible solutions of potential conflicts between these two countries. International relations are always context-bound and their development lies within the framework of multilateral dialogues, involving third parties. International relations are given in diachronic and synchronic aspects, which allow to identify ethic crises of the past and the present.